

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecanggihan serta kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di masa sekarang telah menimbulkan persaingan. Dalam rangka menghadapi kondisi tersebut setiap individu dituntut untuk memantapkan diri untuk meningkatkan kualitas diri, agar menjadi individu yang unggul. Salah satu cara membentuk seseorang menjadi pribadi yang unggul adalah melalui pendidikan berkualitas.

Pendidikan di era globalisasi ini tidak hanya menekankan kecerdasan intelektual saja, namun kecerdasan majemuk harus dikembangkan. Salah satunya adalah kreativitas. Kata kreativitas berasal dari kata sifat dalam Bahasa Inggris yaitu *creative* yang berarti pandai mencipta. Kreativitas adalah proses mental yang menghasilkan solusi, ide, konsep, artistik, teori, atau produk yang baru atau unik.¹ Kreativitas tumbuh dan berkembang dalam diri seseorang yang kreatif, menurut Guilford ciri-ciri kreativitas yang dimiliki individu kreatif dibedakan menjadi ciri kognitif (*aptitude*) dan ciri afektif (*non-aptitude*). Ciri kognitif adalah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognisi, proses berpikir yang meliputi kelancaran, kelenturan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir dan elaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Ciri afektif (*non-aptitude*) adalah ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan yang meliputi rasa ingin tahu,

¹ Febe Chen, *Be Creative: Menjadi Pribadi Kreatif*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010) hlm. 17.

bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sifat berani mengambil resiko, dan sifat menghargai.²

Dengan memiliki kepribadian yang kreatif diharapkan mampu dalam menghadapi era globalisasi seperti yang telah dijelaskan di atas. Oleh karena itu diperlukan kurikulum serta sistem pengajaran yang mendukung pengembangan kreativitas sangat mutlak diberikan. Jangan sampai kurikulum dan sistem pengajaran menjadi penghambat atau bahkan melumpuhkan kreativitas. Contoh paling nyata dari penyediaan kurikulum yang mendukung pengembangan kreativitas adalah pemerintah Indonesia sudah menetapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk menjadi aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah yang mereka hadapi di sekolah.

Kreatif artinya membuat sesuatu yang baru, yang belum pernah dipikirkan oleh orang lain. Menurut kamus Weber kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mencipta yang ditandai dengan orisinalitas dalam berekspresi yang bersifat imajinatif.³ Istilah kreativitas digunakan untuk mengacu pada kemampuan individu yang mengandalkan keunikan dan kemahirannya dalam menghasilkan gagasan baru dan wawasan segar yang sangat bernilai bagi individu tersebut.⁴ Mengembangkan kreativitas siswa dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara atau pengkondisian yang dapat memicu berkembangnya kemampuan berpikir

² Menda, Pengembangan Kreativitas Siswa, (Bogor: Guepedia Publisher, 2019) hlm. 20.

³ S. Windyarani, Pembelajaran Berbasis Konteks dan Kreativitas : (Strategi Untuk Membelajarkan Sains di Abad 21), hlm. 35.

⁴ N. Mulyani, Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019) hlm. 3.

dan berkarya. Landasannya adalah menguasai pengetahuan dan menerapkan ilmu pengetahuan dalam bentuk keterampilan terbaik.

Salah satu bidang pendidikan di sekolah yang bisa mengembangkan kreativitas yaitu melalui pendidikan seni khususnya seni tari. Pendidikan seni tari dapat berkontribusi mengembangkan cita rasa keindahan, serta mempunyai kemampuan menghargai karya seni yang dapat membentuk individu yang apresiatif terhadap seni budayanya. Proses pembelajaran seni tari berfungsi menjadi media ekspresi, komunikasi, pengembangan kreativitas yang dapat merangsang kemampuan berfikir salah satunya adalah kemampuan kreativitas.⁵ Berdasarkan pendapat berikut pembelajaran tari sangat menentukan pembentukan individu yang kreatif sehingga dapat membuat siswa dengan mudah mengatasi dan memecahkan permasalahan.

Kreativitas gerak dalam kegiatan eksplorasi gerak tari dapat muncul melalui beberapa rangsangan yang dapat memotivasi siswa untuk bergerak kreatif yaitu rangsang auditif, visual, kinestetik, gagasan, dan peraba. Rangsang auditif meliputi berbagai suara dan bunyi-bunyian, seperti manusia, suara binatang, suara angin, bunyi alat atau instrumen musik, dan sebagainya. Rangsang visual dapat ditimbulkan dari gambar, patung, obyek alam, topeng, dan sebagainya. Rangsang kinestetik adalah rangsang yang muncul dari gerak tari/gerak yang indah, atau menampilkan pameran gerak saja. Rangsang gagasan berupa cerita, dongeng,

⁵ Komalasari, Heni. Desertasi: *"Pengembangan Model Pembelajaran Tari Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Tunanetra dan Tunarungu"*. (Bandung, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), hlm. 1.

cerpen, atau peristiwa tertentu. Rangsang peraba adalah rangsang yang menghasilkan respon yang kemudian menjadi motivasi untuk gerak tari.

Faktor yang menyebabkan kreativitas siswa terhambat salah satunya adalah gaya pengajaran yang membosankan. Kebanyakan dari para pengajar menggunakan metode ceramah, dengan pengertian bahwa pendidik lebih mengetahui dari pada peserta didik. Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan mengarahkan siswa untuk berkreasi.

Model Sinektik dikembangkan oleh William J.J. Gordon yakni merupakan suatu pendekatan pembelajaran guna mengembangkan kreativitas. Model sinektik menjadi alternatif yang sangat tepat karena model ini dirancang untuk meningkatkan kreativitas individu maupun kelompok. Model ini dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, ekspresi kreatif, serta empati, dalam hubungan sosial. Penekanan pada ide-ide yang bermakna dapat meningkatkan aktivitas kreatif melalui bantuan daya pikir yang lebih kaya. Proses kreatif dapat dimanfaatkan untuk melatih individu guna meningkatkan kreatifitas peserta didik. Model sinektik memiliki inti yaitu aktivitas metafora yang meliputi analogi langsung, analogi personal dan konflik yang dipadatkan. Kegiatan metaforis bertujuan menyajikan perbedaan konseptual antara diri siswa dengan obyek yang dihadapi atau materi yang dipelajari. Penerapannya pada pembelajaran seni tari yaitu peserta didik dituntut untuk aktif dan kreatif dalam gerak dan berekspresi serta lebih kreatif dalam menganalogikan objek.

Penelitian relevan mengenai kreativitas gerak tari dengan judul “Peningkatan Kreativitas Tari Kreasi dengan Pembelajaran Berbasis Proyek” menjelaskan bahwa penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apakah ada peningkatan kreativitas tari kreasi pada siswa. Hasil dari penelitian ini menyatakan pembelajaran berbasis proyek cukup efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran tari kreasi.⁶

Penelitian relevan mengenai model sinektik dengan judul “Model Pembelajaran Sinektik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Tari Kreasi Daerah Setempat di SMA Negeri 1 Talawi” menjelaskan bahwa model sinektik adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa agar kreatif dalam proses pembelajarannya. Hasil dari penelitian tersebut yaitu siswa mengalami peningkatan dengan menggunakan model pembelajaran sinektik dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional⁷.

Berdasarkan latar belakang tersebut dan beberapa hasil penelitian relevan juga telah dilakukan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan metode penelitian kepustakaan. Penelitian kepustakaan juga dipilih penulis karena merupakan jenis penelitian yang tepat digunakan dalam keadaan darurat Pandemi Covid-19 saat ini. Hal ini karena sumber data tidak perlu didapat dari lapangan. Sumber data dapat ditemukan melalui pustaka jurnal atau skripsi

⁶ Widati, Sri, “PENINGKATAN KREATIVITAS TARI KREASI DENGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK”, Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Dasar & Menengah. Vol. 6, No. 1. Januari 2016

⁷ Arifah, Nur. Skripsi: “MODEL PEMBELAJARAN SINEKTIK UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DALAM TARI KREASI DAERAH SETEMPAT DI SMA NEGERI 1 TALAWI”. (Medan, Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Medan, 2019), hlm. 61.

yang berkaitan dengan topik yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu kreativitas gerak dan model pembelajaran sinektik dengan judul “Kreativitas Gerak dalam Kegiatan Eksplorasi Gerak Tari Peserta Didik dengan Menggunakan Model Sinektik”.

B. Perumusan Masalah

1. Masalah Utama

Masalah utama dalam penelitian ini apakah berdasarkan studi kepustakaan penggunaan model sinektik dalam pembelajaran tari dapat digunakan sebagai sarana peningkatan kemampuan kreativitas eksplorasi gerak tari peserta didik?

2. Pertanyaan Penelitian

Guna memperoleh data yang dapat menjelaskan persoalan maka pertanyaan penelitian difokuskan kepada:

- a. Bagaimana langkah-langkah model sinektik dalam pembelajaran tari sebagai sarana peningkatan kemampuan kreativitas gerak dalam kegiatan eksplorasi gerak tari?
- b. Bagaimana dampak dari model sinektik dalam pembelajaran tari sebagai sarana peningkatan kemampuan kreativitas gerak dalam kegiatan eksplorasi gerak tari?
- c. Bagaimana kelebihan dan kekurangan model sinektik dalam pembelajaran tari sebagai sarana peningkatan kemampuan kreativitas gerak dalam kegiatan eksplorasi gerak tari?

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritik

Penelitian ini dapat digunakan oleh praktisi pendidikan untuk melakukan penelusuran terhadap informasi kreativitas eksplorasi gerak tari menggunakan model pembelajaran sinektik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Universitas Negeri Jakarta

- 1) Dapat dijadikan bahan tambahan referensi bacaan dan kajian bagi mahasiswa terutama mahasiswa program studi Pendidikan Tari.
- 2) Menemukan suatu kesimpulan dari bidang ilmu yang telah diteliti berdasarkan perkembangan bidang ilmu lainnya

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan referensi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tari di sekolah.

c. Bagi Peneliti

Untuk penelitian dasar yang akan dilanjutkan ke penelitian terapan, atau penelitian pengembangan.